

SKRIPSI



**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIKA MELALUI MODEL PMRI BERBANTUAN
PERMAINAN MONOPOLI PADA SISWA SD**

Oleh :
NURUL AINI
201333079

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2017



**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIKA MELALUI MODEL PMRI BERBANTUAN
PERMAINAN MONOPOLI PADA SISWA SD**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh :

NURUL AINI

201333079

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2017

MOTTO DAN PESEMBAHAN

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

(QS. Al-Insyirah,6-8)

PERSEMBAHAN

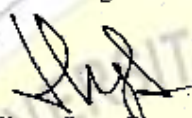
Skripsi ini saya persembahkan kepada pihak-pihak berikut ini:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Busono (Alm) dan Ibu Suparmi yang senantiasa sabar dalam membimbing, memberikan kasih sayang, memberikan motivasi, do'a serta materiil tiada henti.
2. Kakak saya, Agus Yulianto, Sulistiyani, dan Noor Yanti yang telah memberikan semangat dan motivasi.
3. Konco riwa-riwi (Tiffani Candra, Wulan N.R, dan Avista) yang saling memberikan motivasi, semangat serta canda tawa.
4. Teman-teman CYIN (Nilna, Nisa, Dina, Ella, Mba Ia), dan pejuang toga angkatan 2013 yang selalu memberikan dukungan, motivasi semangat serta canda tawa yang tiada henti.
5. Rekan-rekan satu angkatan PGSD tahun 2013 khususnya rekan-rekan PTK matematika.
6. Keluarga besar Universitas Muria Kudus dan SD 2 Mlati Lor Kudus.


PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skrripsi dengan judul Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model PMRI Berbantuan Permainan Monopoli Pada Siswa SD oleh Nurul Aini NIM 201333079 Program Studi PGSD disetujui untuk diujikan.

Kudus, 25 Agustus 2017
Pembimbing I


Henry Suryo Diantoro, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0718058501

Pembimbing II


Eka Zuliana S.Pd, M.Pd
NIDN. 0628048601

Mengetahui
Ka. Prodi PGSD

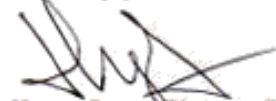

Ika Oktayianti, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0631108401

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Nurul Aini (NIM 201333079) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 9 September 2017

Tim Penguji



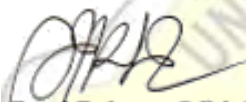
Henry Survo Bintoro, S.Pd, M.Pd.
NIDN. 0718058501

Ketua



Eka Zuliana, S.Pd, M.Pd.
NIDN. 0628048601

Anggota



Ratri Rahayu, S.Pd, M.Pd.
NIDN. 0618019001

Anggota



Himmatul Ulva, S.Pd, M.Pd.
NIDN. 0621099001

Anggota

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan



Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN-0019126201

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah serta inayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model PMRI Berbantuan Permainan Monopoli pada Siswa SD”. Peneliti menyadari pada saat pelaksanaan peneliti tindakan kelas ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari semua pihak. Maka dari itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd., dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
2. Ika Oktaviani, S.Pd., ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin penelitian.
3. Henry Suryo Bintoro, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, saran, dan dukungan dengan penuh tanggung jawab yang sangat bermanfaat kepada peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Eka Zuliana, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan saran, dan dukungan dengan penuh tanggung jawab yang sangat bermanfaat kepada peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
5. Ngatinah, S.Pd., kepala SD 2 Mlati Lor dan wali kelas III SD 2 Mlati Lor Sri Kartini S.Pd., yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas.

6. Semua dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan motivasi serta ilmu kepada peneliti.
7. Seluruh guru dan karyawan SD 2 Mlati Lor Kudus yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Seluruh siswa kelas III SD 2 Mlati Lor Kudus yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Seluruh rekan-rekan PGSD kelas B angkatan 2013.
10. Semua pihak yang sudah membantu peneliti dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan karunia-Nya atas amal kebaikan yang telah diberikan. Besar harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya, dan pembaca pada umumnya. Peneliti menyadari bahwa terdapat kesalahan dan kekurangan dalam skripsi ini. Maka dari itu kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini sangat diharapkan. Demikian skripsi ini peneliti sampaikan, semoga bermanfaat dan menambah ilmu pengetahuan untuk kita.

Kudus, 22 Agustus 2017

Peneliti



Nurul Aini

ABSTRACT

Aini, Nurul. 2017. Increasing Mathematics Problem Solving Ability by Using PMRI Model assisted by Monopoly Game For Elementary Students. Elementary School Education Study Program Teaching and Education Faculty Muria Kudus University. Advisors (1) Henry Suryo Bintoro, S.Pd, M.Pd., (2) Eka Zuliana, S.Pd, M.Pd.

Keyword: Mathematics problem solving, PMRI, monopoly game.

This research aimed to find out to describe of Indonesia Realistic Mathematics Education (PMRI) learning model assisted by monopoly game can increase the ability of student mathematics problem solving, learning activity of student, and teaching skill teacher in material about perimeter and area of of square and rectangle for the third grade students of SD 2 Mlati Lor.

Mathematics problem solving is the way that is done to finish the mathematics problem using the way or systematis step until reaching out the objective. PMRI learning model is learning model that focuses for student to do real learning according to their experience in daily activity. Monopoly game is the game that uses box board are surrounded by little boxes are written with city name or country area.

This research has been conducted in third grade of SD 2 Mlati Lor Kudus with twenty two students. This research conducts for two cycles. In every cycle consists of four steps, they are planning, conducting, observing, and reflecting. Independent variabel in this reasearch is PMRI model assisted by monopoly game, and dependent variabel is the ability of math problem solving. Data colecting technique which is used is interview technique, observation, documentation and test. Data analysis used is analyzing quantitative and qualitative data.

The research result of increasing the ability in problem solving student for perimater and arca of square and reqtangle that use PMRI model assisted by monopoly game has improved between first cycle with average is 60.1 (good) and second cycle increases to 75.91 (very good). The increasing of learning teacher ability from the average of first cycle is 2.91 (good) to 3.32 (very good) in second cycle. This result of increasing students math learning activity in first cycle is 2.63 (good) to 3.1 (very good) in second cycle.

Based on that research result it can be conduced that PMRI learning model asissted by monopoly game can increase the mathematics problem solving ability of student, teaching skill teacher, and mathematics learning activity of student in perimeter anda arca of square an rectangle of third grade students of SD 2 Mlati Lor. The suggestion from the research is teacher can apply PMRI model assisted by monopoly game as learning inovation to improve the student problem solving ability, the researcher also must discuss about the process of problem solving in activity of monopoly game.

ABSTRAK

Aini, Nurul. 2017. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model PMRI Berbantuan Permainan Monopoli Pada Siswa SD. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Henry Suryo Bintoro, S.Pd, M.Pd., (2) Eka Zuliana S.Pd, M.Pd.

Kata kunci: Pemecahan masalah matematika, PMRI, Permainan monopoli.

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan model Pembelajaran Matematika Realistik Indonesia (PMRI) berbantuan permainan monopoli dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, aktivitas belajar siswa, dan keterampilan mengajar guru pada materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang pada siswa kelas III SD 2 Mlati Lor.

Pemecahan masalah matematika merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk menyelesaikan suatu masalah matematika dengan menggunakan cara atau langkah yang sistematis sehingga mencapai tujuan yang diinginkan. Model pembelajaran PMRI merupakan model pembelajaran yang mengutamakan siswa untuk melakukan pembelajaran secara nyata sesuai dengan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari. Permainan monopoli merupakan suatu permainan yang menggunakan papan kotak yang disekelilingnya terdapat kotak-kotak kecil yang bertuliskan nama kota atau wilayah negara.

Penelitian ini telah dilaksanakan di kelas III SD 2 Mlati Lor Kudus dengan jumlah siswa 22. Penelitian ini berlangsung pada 2 siklus yaitu yang terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model PMRI berbantuan permainan monopoli, dan variabel terikatnya adalah kemampuan pemecahan masalah matematika. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik wawancara, observasi, dokumentasi, dan tes. Analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

Hasil penelitian peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang dengan menggunakan model PMRI berbantuan permainan monopoli mengalami peningkatan antara siklus I dengan rata-rata 60,1 (baik) dan siklus II meningkat menjadi 75,91 (sangat baik). Peningkatan keterampilan mengajar guru dari rata-rata siklus I 2,91 (baik) menjadi 3,32 (sangat baik) pada siklus II. Hasil peningkatan aktivitas belajar matematika siswa pada siklus I 2,63 (baik) menjadi 3,1 (sangat baik) pada siklus II..

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PMRI berbantuan permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, keterampilan mengajar guru, dan aktivitas belajar matematika siswa dalam materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang pada siswa kelas III SD 2 Mlati Lor. Saran dari peneliti yaitu guru dapat menerapkan model PMRI berbantuan permainan monopoli sebagai inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, peneliti juga harus membahas proses pemecahan masalah dalam kegiatan permainan monopolinya.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
LOGO.....	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	v
PENGESAHAN PENGUJI.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
<i>ABSTRACT</i>	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2.Rumusan Masalah	9
1.3.Tujuan Penelitian	10
1.4.Manfaat Penelitian	10
1.5.Ruang Lingkup Penelitian.....	12
1.6.Definisi Operasional.....	13
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN	
2.1 Kajian Pustaka.....	17
2.1.1 Hakikat Pembelajaran Matematika	17
2.1.1.1 Pembelajaran Matematika.....	17
2.1.1.2 Tujuan Pembelajaran Matematika.....	19
2.1.1.3 Pembelajaran Matematika SD.....	20
2.1.1.4 Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika SD.....	22
2.1.2 Pembelajaran Tematik.....	23
2.1.3 Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika	24

2.1.3.1 Pemecahan Masalah	24
2.1.3.2 Langkah-langkah Pemecahan Masalah	25
2.1.4 Tema Permainan.....	29
2.1.4.1 Geometri Bangun Datar	29
2.1.4.2 Bangsa Sebagai Bangsa Indonesia.....	35
2.1.5 Media Pembelajaran.....	36
2.1.5.1 Fungsi dan Manfaat Media Permainan	37
2.1.5.2 Prinsip Media Pembelajaran	40
2.1.5.3 Media Permainan	41
2.1.6 Permainan Monopoli.....	43
2.1.7 Model PMRI	48
2.1.7.1 Prinsip dan Karakteristik Model PMRI.....	49
2.1.7.2 Langkah-langkah Model PMRI	52
2.1.7.3 Kelebihan dan Kelemahan Model PMRI	53
2.1.8 Keterampilan Mengajar Guru	56
2.1.9 Aktivitas Belajar Siswa.....	65
2.2 Penelitian Relevan.....	66
2.3 Kerangka Berpikir.....	68
2.4 Hipotesis Tindakan.....	71
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	72
3.1.1 Setting Penelitian	72
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian.....	72
3.2 Variabel Penelitian	73
3.3 Rancangan Penelitian	74
3.3.1 Siklus I	81
3.3.2 Siklus II.....	85
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	91
3.4.1 Observasi.....	91
3.4.2 Wawancara.....	93
3.4.3 Tes	95

3.4.4 Dokumentasi	95
3.5. Instrumen Penelitian.....	96
3.5.1 Lembar Observasi	96
3.5.2 Pedoman Wawancara	97
3.5.3 Soal Tes	98
3.6 Validitas dan Reliabilita	98
3.7 Analisis Data	103
3.7.1 Analisis Data Kuantitatif	103
3.7.2 Analisis Data Kualitatif	106
3.8 Indikator Keberhasilan	108
BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1 Prasiklus	109
4.2 Siklus I.....	112
4.2.1 Perencanaan.....	112
4.2.2 Pelaksanaan Tindakan dan Pengamatan.....	113
4.2.2.1 Siklus I Pertemuan I	113
4.2.2.2 Siklus I Pertemuan 2	144
4.2.3 Pengamatan	170
4.2.4 Refleksi.....	174
4.3 Siklus II	177
4.3.1 Perencanaan.....	177
4.3.2 Pelaksanaan Tindakan	178
4.3.2.1 Siklus II Pertemuan I.....	178
4.3.2.2 Siklus II Pertemuan II	194
4.3.3 Pengamatan	208
4.3.4 Refleksi.....	212
BAB V PEMBAHASAN	
5.1 Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa	219
5.2 Keterampilan Mengajar Guru dalam Pembelajaran Model PMRI Berbantuan Permainan Monopoli	228

5.3 Aktivitas Belajar Matematika Siswa dengan Model Pembelajaran PMRI Berbantuan Permainan Monopoli.....	233
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Simpulan.....	236
6.2 Saran.....	237
DAFTAR PUSTAKA	239
LAMPIRAN.....	245
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	449
KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN	450
KATERANGAN SELESAI BIMBINGAN.....	451
PERMOHONAN UJIAN SKRIPSI.....	452
PERNYATAAN.....	453
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	454
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	459



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Materi Penelitian Tindakan Kelas Siklus I	80
Tabel 3.2 Materi Penelitian Tindakan Kelas Siklus II	80
Tabel 3.3 Hasil Validitas Kemampuan Pemecahan Masalah.....	100
Tabel 3.4 Kriteria ketuntasan Siswa Mata Pelajaran Matematika	104
Tabel 3.5 Kriteria Nilai Pemecahan Masalah	106
Tabel 3.6 Kriteria Skor Keterampilan Mengajar Guru	107
Tabel 3.7 Kriteria Skor Aktivitas Belajar Matematika Siswa.....	107
Tabel 4.1 Daftar Klasikal <i>Pre-test</i>	110
Tabel 4.2 Nilai <i>Pre-test</i> Kemampuan Pemecahan Masalah Tiap Indikator..	110
Tabel 4.3 Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.....	111
Tabel 4.4 Rata-rata Pemecahan Masalah Tiap Indikator Siklus I.....	169
Tabel 4.5 Nilai Klasikal Pemecahan Masalah Matematika Siklus I.....	169
Tabel 4.6 Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Matematika Siklus I.....	171
Tabel 4.7 Skor Keterampilan Guru Tiap Indikator Siklus I.....	171
Tabel 4.8 Aktivitas Belajar Matematika Siswa Siklus I	173
Tabel 4.9 Skor Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa Tiap Indikator Siklus I ...	173
Tabel 4.10 Rata-rata Pemecahan Masalah Tiap Indikator Siklus II.....	206
Tabel 4.11 Nilai Klasikal Pemecahan Masalah Matematika Siklus II.....	207
Tabel 4.12 Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Siklus II	209
Tabel 4.13 Skor Keterampilan Guru Tiap Indikator Siklus II	209
Tabel 4.14 Aktivitas Belajar Matematika Siswa Siklus II	211
Tabel 4.15 Skor Aktivitas Belajar Siswa Tiap Indikator Siklus II.....	211
Tabel 4.16 Progres Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Matematika...	213
Tabel 4.17 Progres Aktivitas Belajar Matematika Siswa.....	215
Tabel 4.18 Progres Peningkatan Evaluasi Pemecahan Masalah Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	216
Tabel 4.19 Progres Rata-rata Tiap Indikator Siklus I dan Siklus II.....	218

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bangun Datar Persegi.....	30
Gambar 2.2 Keliling Persegi	31
Gambar 2.3 Luas Persegi	32
Gambar 2.4 Bangun Datar Persegi Panjang	33
Gambar 2.5 Keliling Persegi Panjang	34
Gambar 2.6 Luas Persegi Panjang	34
Gambar 2.7 Modifikasi Papan Monopoli Persegi.....	47
Gambar 2.8 Modifikasi Papan Monopoli Persegi Panjang	47
Gambar 2.9 Diagram kerangka Berpikir.....	70
Gambar 3.1 Desai Model PTK.....	78
Gambar 4.1 Diagram Pemecahan Masalah Matematika Siswa Prasiklus.....	110
Gambar 4.2 Menyampaikan Masalah Realistik Melalui Permainan Monopoli Siklus I Pertemuan 1	115
Gambar 4.3 Siswa Berdiskusi merencanakan penyelesaian LKS Siklus I Pertemuan 1.....	117
Gambar 4.4 Siswa Menempelkan Persegi Satuan pada LKS Siklus I Pertemuan 1	118
Gambar 4.5 Siswa Dibimbing untuk Menghitung Keliling Persegi Siklus I Pertemuan 1.....	119
Gambar 4.6 Siswa Melakukan Presentasi Hasil Diskusi Siklus I Pertemuan 1.....	122
Gambar 4.7 Siswa Dibimbing untuk Memeriksa dan Menyimpulkan Jawaban Siklus I Pertemuan 1	123
Gambar 4.8 Kelompok Suku Sunda Menyelesaikan Masalah Kegiatan 2 Siklus I Pertemuan 1	125
Gambar 4.9 Kelompok Suku Jawa Menyelesaikan Masalah Kegiatan 2 Siklus I Pertemuan 1	127
Gambar 4.10 Kelompok Suku Madura Menyelesaikan Masalah Kegiatan 2 Siklus I Pertemuan 1	129

Gambar 4.11 Kelompok Suku Bugis Menyelesaikan Masalah Kegiatan 2	
Siklus I Pertemuan 1	131
Gambar 4.12 Kelompok Suku Batak Menyelesaikan Masalah Kegiatan 2	
Siklus I Pertemuan 1	133
Gambar 4.13 Penyelesaian Pemecahan Masalah Kegiatan 3 Siklus I	
Pertemuan 1	136
Gambar 4.14 Penyelesaian Pemecahan Masalah Kegiatan 3 Siswa Siklus I	
Pertemuan 1	137
Gambar 4.15 Kelompok Suku Sunda Memecahkan Masalah Soal Cerita	
Pada Kegiatan 3 Siklus I Pertemuan 1	138
Gambar 4.16 Kelompok Suku Jawa Memecahkan Masalah Soal Cerita	
Pada Kegiatan 3 Siklus I Pertemuan 1	139
Gambar 4.17 Kelompok Suku Madura Memecahkan Masalah Soal Cerita	
Pada Kegiatan 3 Siklus I Pertemuan 1	140
Gambar 4.18 Kelompok Suku Bugis Memecahkan Masalah Soal Cerita	
Pada Kegiatan 3 Siklus I Pertemuan 1	141
Gambar 4.19 Kelompok Suku Batak Memecahkan Masalah Soal Cerita	
Pada Kegiatan 3 Siklus I Pertemuan 1	142
Gambar 4.20 Kesimpulan Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1	144
Gambar 4.21 Menyampaikan Masalah Realistik Melalui Permainan	
Monopoli Siklus I Pertemuan 2	146
Gambar 4.22 Siswa Berdiskusi Membuat Rencana Penyelesaian Siklus I	
Pertemuan 2	148
Gambar 4.23 Siswa Menempelkan Persegi Satuan Siklus I Pertemuan 2	149
Gambar 4.24 Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi Siklus I	
Pertemuan 2	152
Gambar 4.25 Siswa Memeriksa dan Menyimpulkan Jawaban Siklus I	
Pertemuan 2	154
Gambar 4.26 Kelompok Suku Sunda Manyelesaikan Masalah Kegiatan 2	
Siklus I Pertemuan 2	155
Gambar 4.27 Kelompok Suku Jawa Menyelesaikan Masalah Kegiatan 2	

Siklus I Pertemuan 2	157
Gambar 4.28 Kelompok Suku Madura Menyelesaikan Masalah Kegiatan 2	
Siklus I Pertemuan 2	158
Gambar 4.29 Kelompok Suku Bugis Menyelesaikan Masalah Kegiatan 2	
Siklus I Pertemuan 2	160
Gambar 4.30 Kelompok Suku Batak Menyelesaikan Masalah Kegiatan 2	
Siklus I Pertemuan 2	161
Gambar 4.31 Menyelesaikan Pemecahan Masalah Kegiatan 3 Siklus I	
Pertemuan 2.....	164
Gambar 4.32 Pemecahan masalah soal cerita pada kegiatan 3 Siklus I	
Pertemuan 2.....	165
Gambar 4.33 Pemecahan Masalah Soal Cerita Pada Kegiatan 3 Kelompok	
Suku Sunda Siklus I Pertmuan 2.....	166
Gambar 4.34 Kesimpulan Pembelajaran Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	168
Gambar 4.35 Siswa Mengerjakan Soal Evaluasi Kemampuan Pemecahan	
Masalah Siklus I.....	168
Gambar 4.36 Diagram Ketuntasan Klasikal Siswa Siklus 1	170
Gambar 4.37 Keterampilan Mengajar Guru Dengan Model PMRI	
Berbantuan Permainan Monopoli Siklus I.....	172
Gambar 4.38 Aktivitas Belajar Matematika Siswa Siklus I.....	173
Gambar 4.39 Pembelajaran Realistik Melalui Permainan Monopoli Siklus II	
Pertemuan 1.....	180
Gambar 4.40 Siswa Berdiskusi Merencanakan Penyelesaian Masalah Siklus II	
Pertemuan 1.....	182
Gambar 4.41 Siswa Menempelkan Persegi Satuan Siklus II Pertemuan 1 ...	183
Gambar 4.42 Siswa mempresentasikan hasil diskusi Siklus II	
Pertemuan 1.....	186
Gambar 4.43 Siswa Memeriksa dan Menyimpulkan Hasil Jawaban Siklus II	
Pertemuan 1.....	187
Gambar 4.44 Hasil Penyelesaian Masalah Kelompok Suku Sunda pada	
Kegiatan 2 Siklus II Pertemuan 1	188

Gambar 4.45 Hasil Penyelesaian Masalah Kegiatan 2 Siklus II	
Pertemuan 1.....	189
Gambar 4.46 Pemecahan Masalah Suku Sunda Kegiatan 3 Siklus II	
Pertemuan 1.....	190
Gambar 4.47 Menyelesaikan Pemecahan Masalah Kegiatan 3 Siklus II	
Pertemuan 1.....	191
Gambar 4.48 Pemecahan Masalah Soal Cerita Pada Kegiatan 3 Siklus II	
Pertemuan 1.....	192
Gambar 4.49 Kesimpulan Siswa Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	193
Gambar 4.50 Penggunaan Masalah Realistik Melalui Permainan Monopoli	
Siklus II Pertemuan 2.....	195
Gambar 4.51 Siswa Berdiskusi Untuk Rencana Penyelesaian Siklus II	
Pertemuan 2.....	197
Gambar 4.52 Siswa Menempelkan Persegi Satuan Sesuai Siklus II	
Pertemuan 2.....	198
Gambar 4.53 Anggota Kelompok Mempresentasikan Hasil Penyelesaian	
Masalah Siklus II Pertemuan 2	200
Gambar 4.54 Siswa Menyimpulkan Jawaban Dari Masalah Siklus II	
Pertemuan 2.....	201
Gambar 4.55 Hasil Penyelesaian Masalah Kegiatan 2 LKS Siklus II	
Pertemuan 2.....	202
Gambar 4.56 Pemecahan Masalah Kegiatan 3 Siklus II Pertemuan 2.....	203
Gambar 4.57 Pemecahan Masalah Soal Cerita Pada Kegiatan 3	
Siklus II Pertemuan 2	204
Gambar 4.58 Kesimpulan Pembelajaran Siswa Siklus II Pertemuan 2	205
Gambar 4.59 Diagram Pemecahan Masalah Klasikal Siswa Siklus II.....	208
Gambar 4.60 Keterampilan Mengajar Guru Dengan Model PMRI	
Berbantuan Permainan Monopoli Siklus Ii	209
Gambar 4.61 Aktivitas Belajar Matematika Siswa Siklus II	211
Gambar 4.62 Progres Rata-rata Keterampilan Mengajar Guru dalam	
Pembelajaran Matematika Siklus I dan Siklus II	213

Gambar 4.63 Progres Rata-Rata Aktivitas Belajar Matematika Siswa pada Siklus I Dan Siklus II	215
Gambar 4.64 Perbandingan Ketuntasan Dan Ketidaktuntasan Klasikal Prasiklus, Siklus I, Dan Siklus II	217
Gambar 4.65 Nilai Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Tiap Indikator pada Siklus I dan Siklus II.....	218



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Jadwal Penelitian.....	246
2. Daftar Nama Siswa	247
3. Pedoman Wawancara Guru.....	249
4. Pedoman Wawancara Siswa	251
5. Kisi-Kisi <i>Pre-test</i>	253
6. Soal <i>Pre-test</i>	254
7. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran <i>Pre-test</i>	256
8. Hasil Penilaian <i>Pre-test</i>	258
9. Perangkat Pembelajaran Siklus I Pertemuan 1.....	263
10. LKS Siklus I Pertemuan I	273
11. Perangkat Pembelajaran Siklus I Pertemuan 2.....	280
12. LKS Siklus 1 Pertemuan 2	290
13. Kisi-kisi Soal Uji Coba Siklus I.....	297
14. Soal Uji Coba Siklus I.....	298
15. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal Uji Coba Siklus I..	303
16. Validitas dan Reliabilitas Siklus I.....	309
17. Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus I.....	313
18. Soal Evaluasi Siklus I	314
19. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I.....	317
20. Rubrik Penskoran Pemecahan Masalah	321
21. Hasil Evaluasi Pemecahan Masalah Siklus I	322
22. Hasil Penyelesaian Evaluasi Siswa Siklus I.....	324
23. Kisi-kisi Keterampilan Mengajar Guru.....	332
24. Lembar Observasi Keterampilan Mengajar Guru	333
25. Rubrik Penskoran Keterampilan Mengajar Guru.....	336
26. Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I	
Pertemuan 1.....	341
27. Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I	
Pertemuan 2.....	344

28. Kisi-kisi Aktivitas Belajar Siswa	347
29. Lembar Observasi Aktivitas Belajar Matematika Siswa	348
30. Rubrik Penskoran Aktivitas Belajar Siswa	351
31. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	354
32. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2	358
33. Perangkat Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1	362
34. LKS Siklus II Pertemuan 1	372
35. Perangkat Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2	379
36. LKS Siklus II Pertemuan 2	388
37. Kisi-kisi Soal Uji Coba Siklus II.....	395
38. Soal Uji Coba Siklus II	396
39. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Uji Coba Soal Siklus II	402
40. Validitas dan Reliabilitas Siklus II.....	408
41. Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus II	412
42. Soal Evaluasi Siklus II	413
43. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II.....	417
44. Hasil Evaluasi Pemecahan Masalah Siklus II	422
45. Hasil Penyelesaian Evaluasi Siswa Siklus II	425
46. Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II Pertemuan 1.....	433
47. Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II Pertemuan 2.....	436
48. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1....	439
49. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2....	444